

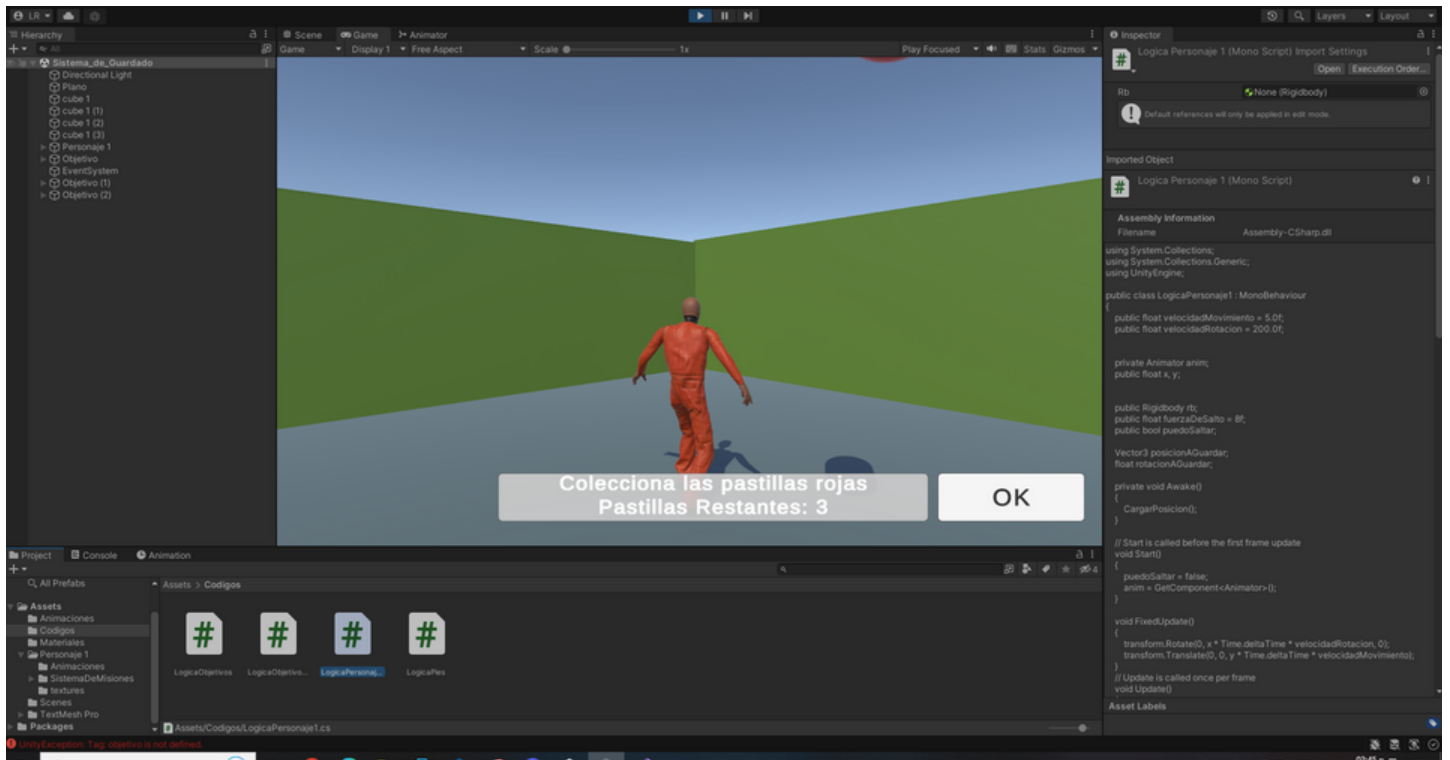
Sistema De Guardado

Segundo Parcial - Programación

Lorena I. Roa Hernandez



Sistema de Guardado.



El sistema de guardado consiste en almacenar la información del ultimo movimiento, documento, o posición que tu hayas establecido.





En este caso, el sistema de guardado que yo implemente fue el de guardar la posición de mi personaje.

El script que yo utilice es el siguiente;

```
71 }
72
73 private void GuardarPosicion()
74 {
75
76
77     PlayerPrefs.SetFloat("X", transform.position.x);
78     PlayerPrefs.SetFloat("Y", transform.position.y);
79     PlayerPrefs.SetFloat("Z", transform.position.z);
80     PlayerPrefs.SetFloat("RotacionY", transform.eulerAngles.y);
81
82
83     posicionAGuardar = new Vector3(PlayerPrefs.GetFloat("X", -6.3f), PlayerPrefs.GetFloat("Y", 0.2f), PlayerPrefs.GetFloat("Z", 0));
84
85 }
86
87 private void CargarPosicion()
88 {
89     posicionAGuardar = new Vector3(PlayerPrefs.GetFloat("X", -6.3f), PlayerPrefs.GetFloat("Y", 0.2f), PlayerPrefs.GetFloat("Z", 0));
90     transform.position = posicionAGuardar;
91     transform.eulerAngles = new Vector3(0, PlayerPrefs.GetFloat("RotacionY", 0), 0);
92 }
93
94
95 }
```

En la siguiente página lo dejaré escrito,

```
private void GuardarPosicion()
```

```
{
```

```
    PlayerPrefs.SetFloat("X", transform.position.x);
```

```
    PlayerPrefs.SetFloat("Y", transform.position.y);
```

```
    PlayerPrefs.SetFloat("Z", transform.position.z);
```

```
    PlayerPrefs.SetFloat("RotacionY",
```

```
transform.eulerAngles.y);
```

```
    posicionAGuardar = new
```

```
Vector3(PlayerPrefs.GetFloat("X", -6.3f),
```

```
PlayerPrefs.GetFloat("Y", 0.2f),
```

```
PlayerPrefs.GetFloat("Z", 0));
```

```
}
```

```
private void CargarPosicion()
```

```
{
```

```
    posicionAGuardar = new
```

```
Vector3(PlayerPrefs.GetFloat("X", -6.3f),
```

```
PlayerPrefs.GetFloat("Y", 0.2f),
```

```
PlayerPrefs.GetFloat("Z", 0));
```

```
    transform.position = posicionAGuardar;
```

```
    transform.eulerAngles = new Vector3(0,
```

```
PlayerPrefs.GetFloat("RotacionY", 0), 0);
```

```
}
```

¿CÓMO FUNCIONA?

Los tres números (-6.3f 0.2 0) corresponden a las coordenadas iniciales de nuestro jugador.

Por lo tanto, si vas a mover al personaje para que la partida empiece en otro lado del mapa puedes copiar los valores de "transform.position" y los sustituyes.

TAMBIÉN DEBEN SUSTITUIRSE EN EL VOID CargarPosicion.

Por ejemplo: si mueves el jugador a la posición (X 5.2 Y 0.4 Z -5) tendrías que sustituir los 3 números de arriba, el -6.3f por 5.2, el 0.2 por 0.4, y el 0 por -5

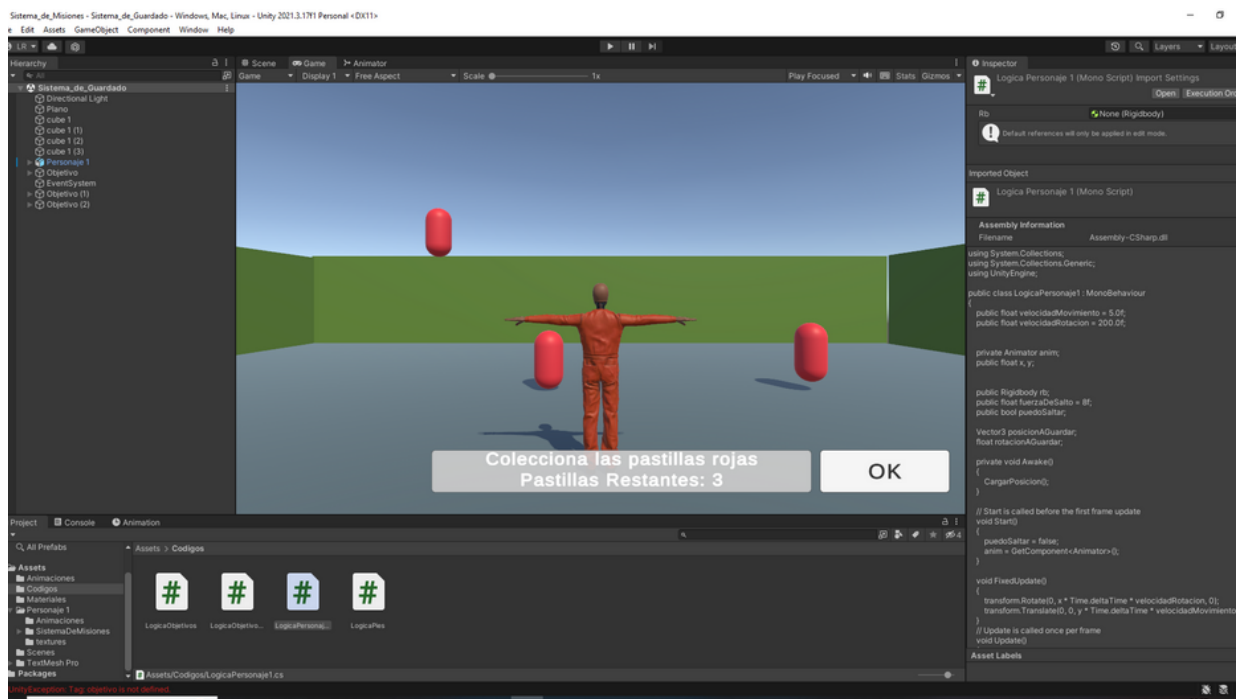


```
41 $(function(){cards(), function(){
42 $(window).on('resize', function(){
43 function cards(){
44     var width = $(window).width();
45     if(width < 750){
46         cardssmallscreen();
47     }else{
48         cardsbigscreen();
49     }
50 }
51 function cardssmallscreen(){
52     var cards = $(''.card').length;
    var height = 0;
    var card2 = 2;
    i = 1; i<=cards; i++){
        = $('".cardnth-of-type(''.card'')).length;
        = $('".cardnth-of-type(''.card'')).length;
```

¿CÓMO FUNCIONA?

Al momento de darle a play podremos mover a nuestro jugador, pero en el momento en que le demos stop a nuestro juego nuestro script guardará la última posición registrada, al momento de darle play de nuevo apareceremos justo donde nos quedamos.

En este momento esta en stop: _



Aquí ya doy play y me muevo hacía donde yo quiera:



Mi personaje ahí ya esta en movimiento.

Vuelvo a poner stop:



Al volver a ponerle play apareceré justo en donde me había quedado:

